

MAGIE VOOR BEGINNERS

ACHTERGROND

- Een andere naam voor een magus is een 'wilwerker'. Het universum staat hem of haar toe om de realiteit naar diens wil te buigen. Als dusdanig is een magus niet per definitie gebonden aan vaste **Spreuken** om te komen tot magische effecten. De enige grens is diens verbeelding binnen de beheerste magische **Sferen**. Toch maken de meeste (jonge) magi gebruik van vertrouwde Spreuken *(in eerste fase beperken we ons tot het gebruik van vooraf bepaalde Spreuken en laten we vrijere magie en rituelen voor wat ze zijn)*.
- Er is een groot verschil tussen **Toevallige Magie** en **Vulgaire Magie**. Een magus kan een konijn uit zijn hoed toveren en het publiek zal dit makkelijker accepteren dan datzelfde konijn zichtbaar uit de lucht rondom scheppen. Een magus kiest best zoveel mogelijk voor toevallige magie, aangezien dit makkelijker te manifesteren is en een minder hoog risico aan **Paradox** met zich meebrengt. Paradox is de potentiële terugslag van de realiteit die zich verzet tegen inbreuken op de heersende **Consensus / Banaliteit** rondom (als een bal die hoger opspat naarmate je die dieper onder water duwt). Consensus / Banaliteit is de gemeenschappelijke acceptatie van wat kan en wat niet kan en is mede afhankelijk van de dikte van de **Sluier** in dat gebied. Het gebruik van magie zonder nare gevolgen is dus makkelijker op plaatsen waarvan men bijvoorbeeld zegt dat ze spoken of in een bos vol nymfen dan – laat ons zeggen – in het midden van een drukke winkelstraat of in een aula van een universiteit.
- Magi die nog niet zijn gekomen tot een verregaande beheersing van hun magie *(dus alle spelers)* zijn gebonden aan starre methoden om hun magie te manifesteren. Dit keurslijf laat zich kennen als (één of meerdere) **Paradigma**, (één of meerdere) **Praktijken** en (tot) acht **Foci**. Deze dienen als begeleiding van het rollenspel: de (jonge) magus is enkel in staat om zijn of haar magie te manifesteren binnen deze persoonlijke richtsnoeren.
- Camera's of YouTube gelden NIET als getuigen, evenmin als individuen die dagelijks met het bovennatuurlijke geconfronteerd worden (heksen, fae, weerwolven, vampieren,...)

PRAKTISCH

Stap één: Spreuk of Effect

- Bepaal wat je wilt bereiken en hoe je dat wilt doen. (We beperken ons in eerste fase tot Spreuken, zijnde gesloten Effecten die het karakter actief beheerst. Als onze beheersing van het magische systeem groeit, trekken we dit open, onder andere naar het samenballen van gemeenschappelijke magie en uitgebreide Rituelen.)

Stap twee: Aanleg

- Op basis van je beheersing van magische Sferen en de Foci die je daarvoor gebruikt, bepaal je welke Spreuk of welk Effect je wenst te manifesteren, en hoe je dit doet aan de hand van je Paradigma en je Foci. Krijg je hulp van anderen? Heb je meer wereldse talenten die je kan gebruiken om je Spreuk of Effect te helpen?

Stap drie: Rol

- Rol één dobbelsteen voor elk bolletje **Arete** je hebt. Dit woord komt uit het Grieks en staat voor 'excellentie'. Het is de mate waarin je je magie beheerst. De moeilijkheid van de rol is gebaseerd op het Effect dat je probeert te manifesteren, of het Toevallig of Vulgair overkomt en of iemand je al dan niet gadeslaat.
- Specifieke spelsystemen (p. 504 – p. 507) krijgen de spelers indien van toepassing.
- Je kan tijdelijkse Wilskracht gebruiken om een automatisch succes te krijgen op een magisch Effect (voor je Arete rolt!). Quintessentie mag je ook spenderen a rato van één per beurt, voor een vermindering van de moeilijkheidsgraad van een rol. Ook hier eerst die wens aankondigen en pas dan Arete rollen. (Extra toepassingen van Quintessentie voegen we pas later toe!)

Spreuk / Effect is...	Moelijkheid
Toevallig	Hoogste gebruikte Sfeer +3
Vulgair zonder getuigen	Hoogste gebruikte Sfeer +4
Vulgair met getuigen	Hoogste gebruikte Sfeer +5
Hoeveelheid vergaarde Paradox	
Toevallig en succesvol	0
Vulgair en succesvol	1
Toevallige Blunder	1 per bolletje in hoogst gebruikte Sfeer
Vulgaire Blunder zonder getuigen	1 per bolletje in hoogst gebruikte Sfeer + 1
Vulgaire Blunder met getuigen	1 per bolletje in hoogst gebruikte Sfeer + 2
Benodigde successen	
Simpel resultaat (bv een kaars aansteken)	1
Standaard resultaat (bv jezelf genezen)	2
Moeilijk resultaat (bv vuurbal gooien)	3
Indrukwekkend resultaat (bv iemand controleren)	4
Moeilijkere resultaten	5 tot oneindig
<i>Persoonlijke effecten hebben meestal slechts één succes nodig</i>	
<i>Effecten die anderen aangaan hebben minstens twee successen nodig (ook schade!)</i>	
<i>Effecten gebruikt in de aanval: zie elders</i>	

Aanpassingen moeilijkheidsgraad (maximum -3 tot +3, minimum moeilijkheid 3)

Een gepersonaliseerd instrument gebruiken	-1
Een uniek instrument gebruiken	-1
Een gepersonaliseerd en uniek instrument gebruiken	-2 (totaal)
Onvertrouwde instrumenten gebruiken	+1 tot +2
Zonder de gebruikelijke instrumenten	3
Instrumenten gebruiken wanneer onnodig	-1
Persoonlijk voorwerp van doelwit gebruiken	-1
Verwante Resonantie (een teddybeer als troost)	-1
Tegengestelde Resonantie (een emmer bloed als troost)	+1
Spenderen van Quintessentie	-1 tot maximum -3
Extra tijd spenderen (per extra ronde)	-1 tot maximum -3
Snel een Spreuk lanceren	+1
De tijd terugrollen	+3
Op voorhand relevante kennis onderzoeken	-1 tot -3
Dicht bij een Nodus / Caern	-1 tot -3
Doelwit is ver weg of verborgen	+1
Meerdere Effecten tegelijkertijd beheersen	+1 per Effect voorbij het eerste
Magus afgeleid	+1 tot +3
Magus in conflict met Avatar	+1 tot +3
Erg moeilijke tot goddelijke Effecten (GM bepaalt)	+1 tot +3

Stap vier: Resultaat

- Het aantal successen dat je rolt bepaalt of je al dan niet geslaagd bent in je magie. Als je niet volledig succesvol bent mag je in volgende beurten proberen meer successen te vergaren. Als je geen enkel succes hebt, mislukt de Spreuk / het Effect. Als je Blundert gebeuren er pijnlijke dingen...
 - **Minstens 3 successen bovenop de vooropgestelde successen:** door de GM bepaalde bonus
 - **Vooropgestelde successen behaald:** Effect zoals gepland
 - **Ongeveer de helft van de vooropgestelde successen behaald:** imperfect Effect
 - **Geen successen behaald:** Effect niet succesvol
 - **Blunder:** kritieke vergissing, alle Effecten verloren, vergaring Paradox
 - *Bij geen of te weinig successen (maar geen blunder): toegestaan volgende beurten opnieuw te proberen met +1 moeilijkheid.*
- Binnen een gevecht is het perfect mogelijk dat een Effect slaagt maar de impact daarvan mist (bijvoorbeeld: de vuurbal mist het doel). In dit geval moet je ook een succesvolle aanvalsrol gooien om te raken. Een doelwit kan proberen een aanval te ontwijken of om mentale controle te weerstaan. Zie pagina 413 en volgende.

TEGENMAGIE

- Je kan een volledige actie besteden aan het proberen inperken van een magisch effect van een andere magus mits je minstens één bolletje hebt in een Sfeer die is gebruikt voor het Effect. Je rolt Arete met als beperking het aantal bolletjes dat je hebt binnen de door de andere Magus gebruikte Sferen. Elk succes vermindert één succes van de aanval. **Andere vormen van tegenmagie raken we momenteel niet aan.**

BEHEERSING VAN MAGISCHE SFEREN

De beheersing van magische Sferen vertaalt zich steeds in een rangorde van 1 tot 5 per Sfeer.

- **Rangorde 1: perceptie:** de capaciteit om de krachten in kwestie waar te nemen. Met een dergelijk begrip kan een karakter dingen aanvoelen die andere mensen ontgaan.
- **Rangorde 2: manipulatie:** de capaciteit om kleine dingen te doen met de krachten in kwestie. De magus heeft geleerd een beperkte controle uit te oefenen en om effecten op zichzelf uit te werken.
- **Rangorde 3: controle:** de capaciteit om de realiteit in zichtbare manieren te veranderen, ook met betrekking tot anderen.
- **Rangorde 4: bevelen:** de capaciteit om grote veranderingen te bekomen binnen de Sfeer.
- **Rangorde 5: meesterschap:** de magus kent vrijwel alles wat te leren valt over een bepaalde Sfeer en kan enorme effecten tewerkstellingen.

Er bestaat ook iets als een **Patroon Sfeer**. Om fysieke of spirituele voorwerpen of wezens te scheppen dien je gebruikte Sfeer te combineren met de Prime sfeer om een patroon te scheppen (Forces voor energie, Life voor levende wezens, Matter voor voorwerpen en Spirit voor elementen uit de geestenwereld).

Het is mogelijk om Sferen op zichzelf te gebruiken, maar ook om deze met andere Sferen te combineren. Bijvoorbeeld: Mind 2 slaagt erin om iemands humeur te beïnvloeden. Om iemands biochemische balans te beïnvloeden om euforie op te wekken heb je Life 3 en Mind 2 nodig. Als je dat effect pas volgende week wil laten plaatsvinden moet je Time 4 toevoegen.

PARADOX

Terugslag van Paradox: telkens een magus Paradox punten vergaart, rolt de GM één dobbelsteen voor elk punt gezamenlijk vergaarde Paradox, tegen moeilijkheid 6. *Ook momenten van grote angst, stress of verlies aan controle kan leiden tot de GM die beslist te rollen voor Paradox.*

Indien het komt tot een Paradox terugslag, kan de magus een tijdelijk punt Wilskracht spenderen om de Paradox terugslag uit te stellen tot na de scene (eventueel met onheilspellende voorbodes). Indien voor deze keuze wordt gekozen, ontladen ALLE verzamelde Paradox punten zich na de scene.

- **Blunder:** alle Paradox punten verdwijnen zonder schade
- **Geen successen:** geen effect, maar Paradox punten blijven
- **1-5 successen:** per succes verdwijnt één Paradox punt. Magus lijdt één punt Verdovende schade en een triviaal Paradox nadeel
- **6-10 successen:** per succes verdwijnt één Paradox punt. Magus lijdt één punt Verdovende schade per succes en een beperkt Paradox nadeel

- **11-15 successen:** per succes verdwijnt één Paradox punt. Magus lijdt één punt Dodelijke schade per succes OF één van de volgende effecten: een significant Paradox effect, het bezoek van een Paradox Geest of een milde Stolling
- **16-20 successen:** per succes verdwijnt één Paradox punt. Magus lijdt één punt Dodelijke schade per succes en een punt permanente Paradox OF twee van de volgende effecten: een ernstig Paradox nadeel, het bezoek van een Paradox Geest, een gemiddelde Stolling of de verbanning naar een Paradox rijk.
- **21+ successen:** *you don't want to know.* Pagina 506.

Paradox nadelen, Paradox Geesten en Stolling weerspiegelt de gebruikte magie die voor de Paradox terugslag zorgde. Het wordt door de GM gekozen. Gemanifesteerde Paradox heeft de neiging om in de toekomst toe te nemen bij nieuwe terugslagen. Hoe erger het nadeel, hoe langer het duurt voor het weer verdwijnt. Overzicht op pagina 551-553.

STOLLING

- **Stolling** is een gevolg van Paradox dat de speler deels of volledig psychisch gevangen zet in de manifestatie van de Paradox weerslag. Dit vertaalt zich vooral als waanbeelden en andere dissociatie van de realiteit rondom. Het effect kan gaan van licht storend tot erg gevaarlijk voor zichzelf en anderen. Stolling staat weergegeven op pagina 554-556.
- We raken het pas aan wanneer het toepasselijk is. *Suffice to say* ondertussen is dat je ernstige Stolling effecten best vermijdt! Ondertussen is het wel mogelijk dat de GM elementen van Stolling actief verwerkt in het spel gericht op spelers die grote hoeveelheden Paradox met zich meedragen, om een weerspiegeling te vormen van de waanzin die het intrinsiek betekent dat een magus systematisch zijn eigen wil probeert op te leggen aan de Consensus rondom. Merk ondertussen ook op dat hoge hoeveelheden Stolling niet enkel de beleving van de persoon in kwestie maar ook die van de personen en zelfs de hele realiteit rond hem of haar beginnen te beïnvloeden!